

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Animasi 2 dan 3 dimensi		Sumber Belajar	T=4	P=4		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-S9	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab				
	CPL-P...	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	CPL-KK...	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (<i>case method</i>) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (<i>team based project</i>) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital				
	CPL-KU...	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-S..	Mampu menunjukkan sikap ilmiah,kritis,dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dan 3 dimensi				
	CPMK-P..	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analis Pendidikan dalam mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi				
CPMK-KK...	Mampu memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus dalam bidang teknologi pendidikan untuk mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi					

	CPMK-KU..	Mampu menghasilkan outcome berupa peningkatan kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai pengembang teknologi pendidikan dan guru animasi 2 dan 3 dimensi										
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)											
	Sub-CPMK1	Memahami konsep dasar Animasi 2 dan 3 Dimensi										
	Sub-CPMK2	Memahami Jenis media animasi 2 dan 3 Dimensi										
	Sub-CPMK3	Mengembangkan storytelling dan karakter										
	Sub-CPMK4	Mengembangkan story telling dan karakter										
	Sub-CPMK5	Memahami tentang penulisan cerita										
	Sub-CPMK6	Mengembangkan cerita sederhana										
	Sub-CPMK7	Mengembangkan cerita sederhana										
	Sub-CPMK8	Mengembangkan 3D Animasi										
	Sub-CPMK9	Mengembangkan 3D Animasi										
	Sub-CPMK10	Mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi										
	Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK											
		Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	Sub-CPM K9	Sub-CPMK 10	
	CPMK-S..											
	CPMK-P...											
	CPMK-KK...											
	CPMK-KU...											
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang teknik dan prosedur penyajian animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media komputer dalam tujuan belajar untuk massal maupun individual melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.											
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar animasi 2. Jenis animasi 											

		3. Penulisan cerita dan karakter					
Pustaka		Utama :	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa				
		Pendukung :	1. Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi</i> . Yogyakarta: Graha Ilmu 2. Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia				
Dosen Pengampu							
Matakuliah syarat		Media pembelajaran, desain pesan					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (offline)	Pembelajaran Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep dasar Animasi 2 dan 3 Dimensi	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dasar animasi 2 dan 3 dimensi Menjelaskan konsep dasar animasi 2 dan 3 dimensi 	Kriteria Penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Konsep yang dinilai: Pemahaman tentang animasi Bentuk Penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Diskusi kelompok Tes tertulis 		Bentuk & Metode Pembelajaran : <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Diskusi kelompok Analisis kasus Penugasan : <ul style="list-style-type: none"> Analisis kasus evaluasi belajar dengan kelompok kecil beranggotakan 3-4 mahasiswa/I Tugas individu I 	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%

2	Memahami Jenis media animasi 2 dan 3 Dimensi	Dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis animasi 2 dan 3 dimensi	<p>Kriteria Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep yang dinilai: - Pemahaman tentang jenis animasi <p>Bentuk Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab - Diskusi kelompok - Tes tertulis 		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab - Diskusi kelompok - Analisis kasus <p>Penugasan : Membuat klasifikasi jenis animasi</p>	<p>Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	5%
3 – 4	Mengembangkan storytelling dan karakter	Dapat mengembangkan story telling	<p>Kriteria Penilaian :</p> <p>Hasil pengembangan storytelling</p> <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab - Alur cerita 		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab - Diskusi kelompok <p>Penugasan : Membuat cerita singkat</p>	<p>Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	10%
5 - 6	Mengembangkan storytelling dan karakter	Dapat mengembangkan karakter sesuai cerita	<p>Kriteria Penilaian :</p> <p>Penggambaran karakter</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian karakter 		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Diskusi kelompok <p>Penugasan : Membuat karakter sesuai dengan cerita dalam tugas sebelumnya</p>	<p>Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	10%
7	Memahami tentang penulisan cerita	Dapat memahami indikator cerita yang baik	<p>Kriteria Penilaian :</p> <p>Penulisan cerita</p> <p>Bentuk Penilaian :</p>		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceramah 	<p>Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2</i></p>	5%

			Kesesuaian alur cerita		- Diskusi kelompok Penugasan : Mengembangkan cerita sesuai dengan penulisan cerita	<i>Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	
8	Mengembangkan cerita sederhana	Mengembangkan cerita sederhana	Kriteria Penilaian : Pengembangan cerita Bentuk Penilaian : Alur cerita		Bentuk & Metode Pembelajaran : - Ceramah - Diskusi kelompok Penugasan : Mengembangkan cerita	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	10%
9	Mengembangkan cerita sederhana	Mengembangkan cerita sederhana	Kriteria Penilaian : Pengembangan cerita Bentuk Penilaian : Alur cerita		Bentuk & Metode Pembelajaran : - Ceramah - Diskusi kelompok Penugasan : Mengembangkan cerita	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	10%
10	Mengembangkan 3D Animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 3 dimensi	Kriteria Penilaian : Pemahaman animasi 3 dimensi		Bentuk & Metode Pembelajaran : - Diskusi kelompok Penugasan : Mencari referensi bentuk animasi 3 dimensi	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	10%

11	Mengembangkan 3D Animasi	Dapat mengembangkan animasi 3 dimensi	Kriteria Penilaian : Media animasi 3 dimensi		Bentuk & Metode Pembelajaran : - Diskusi kelompok Penugasan : Mengembangkan animasi 3 dimensi	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi.</i> Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	15%
12-15	Mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Membuat tugas akhir media animasi 2 dan 3 dimensi	Kriteria penilaian : Media animasi 3 dimensi		Bentuk & Metode Pembelajaran : - Presentasi hasil	Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi.</i> Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	20%